

Настольные игры как языковая практика

На примере игр типа “Мемори” и “Доббль”

Настольные игры и передача языка

- ❖ Настольная игра непосредственно направлена на изучение языка

или

- ❖ Настольная игра как повод погрузиться в язык — предлагаем на время игрового процесса говорить только на своем языке

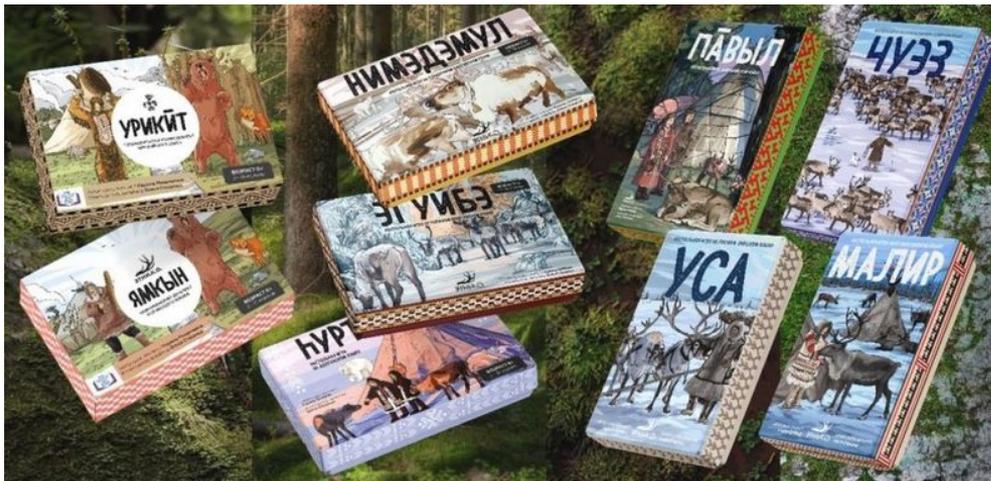
При этом должен быть хотя бы один человек (“языковой мастер”), который последовательно выдерживает эту рамку

В любую настольную игру можно играть на своем языке.

Но очень здорово, если игра локализована:

- Текстовые элементы переведены на нужный язык
- Подобраны актуальные реалии, актуальный сюжет

Настольная игра “Стойбище”

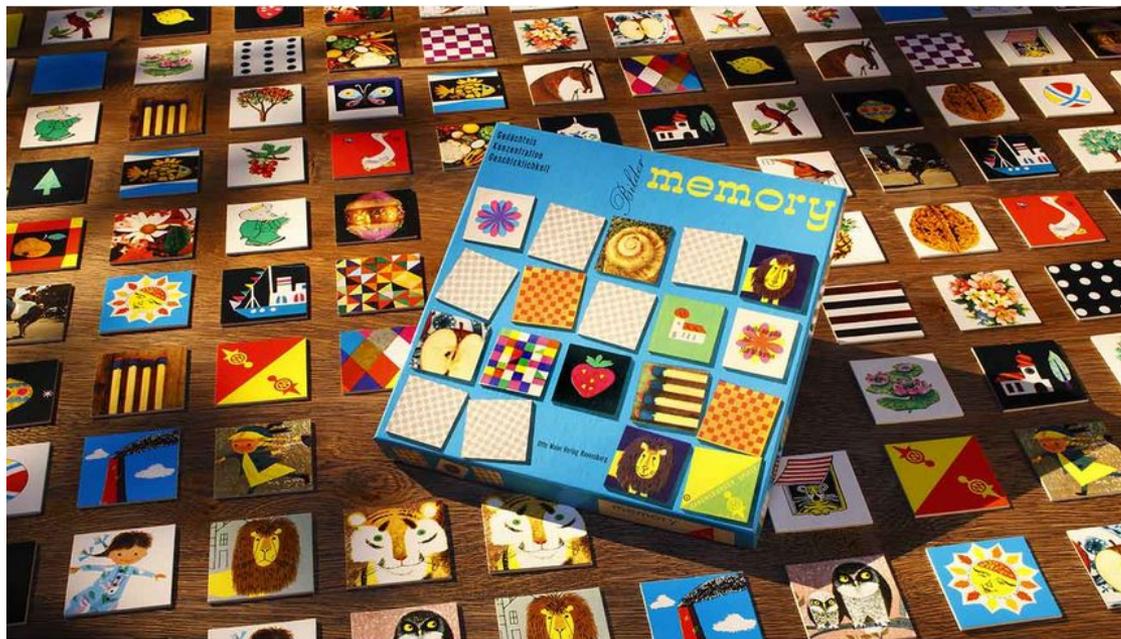


Источник фото и подробная статья про создание игры:
<https://www.ttelegraf.ru/news/igru-stojbishhe-na-11-yazykah-ko-rennyh-narodov-peredadut-v-regiony-rossii/>

- Автор идеи — Карина Шейфер
- Художник — Олеся Стеценко
- Игра издана для 11 языков (для эвенкийского есть варианты для разных диалектов)
- Игра издавалась на средства грантов; над ней также работали Федеральное агенство по делам молодежи и Творческое объединение ЭТНИК.О

“Мемори”, или “Найди пару”

Выкладываем рубашкой вверх набор парных карточек и собираем пары.



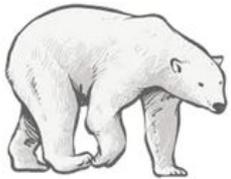
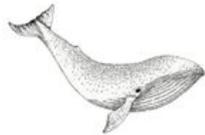
Современная версия игры запатентована издательством Ravensburger в 1959 году.

“Мемори”, или “Найди пару”



Есть мнение, что исторически игра основана на древней японской игре в ракушки “kai-awase” (букв. “соединение ракушек”) XIII века.

Тестовый вариант “Мемори” для науканского

	НАНУҢ		ҢИТАҢ
	АКЛҢАҢ		АГВЫҢ
	АВЫСҢҢАҢАҢ		АЙВЫҢ

- Тема: животные
- Актуальные для Чукотки
- Самые употребительные слова
- 5 пар карточек для быстрой игры

“Доббль”, или “Spot it!”

Ищем повторяющееся изображение на двух (или трех) карточках.



Придумана французским любителем математики Jacques Cottereau в 1976 году.

Впервые издана во Франции в 2009 году (по разработке журналиста и дизайнера игр Denis Blanchot).

Тувинский вариант: “Шу-де” (“Давай-ка!”)

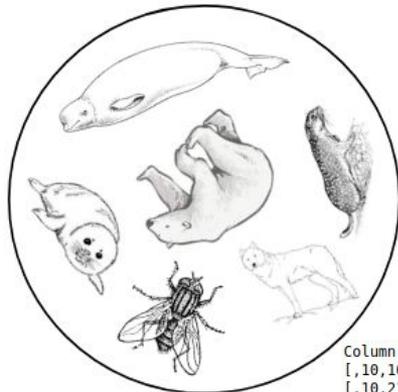
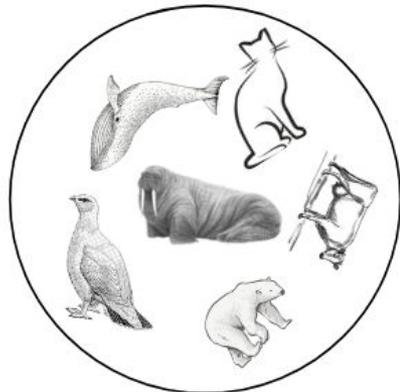
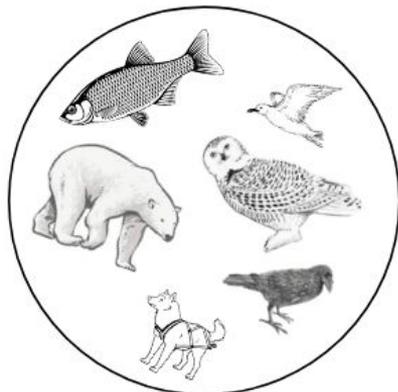
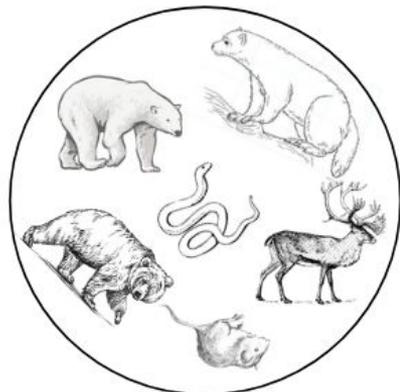


Разработана тувинскими языковыми активистами.

Была издана в 2021 году.

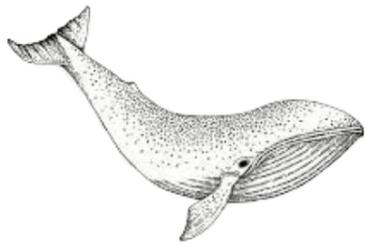
Тема: предметы тувинской культуры.

Тестовый вариант “Доббль” для науканского



- Тема: животный мир
- Актуальные для Чукотки
- Слова, которые вспоминались легко при записи словарных материалов
- 31 изображение
- 31 карточка по 6 изображений на каждой

Column 1	Column 2	Column 3	Column 4	Column 5	Column 6
[, 10, 16, 17, 18, 19, 20]	[, 11, 16, 21, 26, 31, 36]	[, 12, 16, 22, 28, 34, 40]	[, 13, 16, 23, 30, 32, 39]	[, 14, 16, 24, 27, 35, 38]	[, 15, 16, 25, 29, 33, 37]
[, 10, 21, 22, 23, 24, 25]	[, 11, 17, 22, 27, 32, 37]	[, 12, 17, 23, 29, 35, 36]	[, 13, 17, 24, 26, 33, 40]	[, 14, 17, 25, 28, 31, 39]	[, 15, 17, 21, 30, 34, 38]
[, 10, 26, 27, 28, 29, 30]	[, 11, 18, 23, 28, 33, 38]	[, 12, 18, 24, 30, 31, 37]	[, 13, 18, 25, 27, 34, 36]	[, 14, 18, 21, 29, 32, 40]	[, 15, 18, 22, 26, 35, 39]
[, 10, 31, 32, 33, 34, 35]	[, 11, 19, 24, 29, 34, 39]	[, 12, 19, 25, 26, 32, 38]	[, 13, 19, 21, 28, 35, 37]	[, 14, 19, 22, 30, 33, 36]	[, 15, 19, 23, 27, 31, 40]
[, 10, 36, 37, 38, 39, 40]	[, 11, 20, 25, 30, 35, 40]	[, 12, 20, 21, 27, 33, 39]	[, 13, 20, 22, 29, 31, 38]	[, 14, 20, 23, 26, 34, 37]	[, 15, 20, 24, 28, 32, 36]



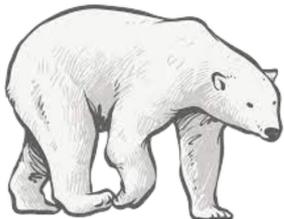
АГ'ВЫК'



НЫХ'САК'



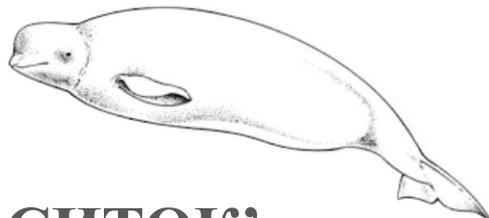
АЙВЫК'



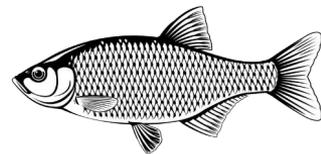
НАНУК'



ИМЛА



СИТОК'



ИК'АЛЪУК

Игротека в музее в с. Лаврентия



А теперь играют все! :)

- Разделимся на группы
- В каждой группе будет языковой мастер, который
 - говорит только на своем языке, даже если другие переходят на русский
 - играет, но также уделяет внимание игре в целом, “ведет” игру
 - старается активней комментировать на языке свои действия
 - произносит правильный вариант, но не предлагает игрокам “исправляться”
- Остальные прислушиваются к его словам, стараются говорить только на своем

Что бы мы хотели сделать дальше

Мы бы хотели издать игры небольшим тиражом. В комплекте:

- Карточки для игры
- Инструкция на языках Чукотки: методология, подписи к картинкам, варианты игр, разговорник
- Ссылка на видеоролики

Предполагаемые шаги

1. Найти заинтересованных людей, кто владеет языками Чукотки или мог бы проконсультироваться с владеющими
2. Найти на Чукотке заинтересованных художников для отрисовки рисунков
3. Сделать инструкции на разных языках Чукотки
4. Снять ролики-инструкции, как играть, и ролики-примеры процесса игры

А также нам бы хотелось

- сделать наборы на другие темы;
- сделать онлайн-генератор подобной игры для создания собственных наборов для распечатывания.